NES-RR-FRA

JALECO™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ROBO WARRIOR™

INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

CONTENTS

Thanks for buying RoboWarrior from Jaleco. It's just one of many new and exciting games we will be bringing out for your NES.

TABLE OF CONTENTS **PAGE**

RoboWarrior—The Story 5
Instructions—The Controller 9
Zed and His Powers 12
Learn the "Main" and "Sub" Screens 16
Special Powers 19
Super Powers 22
Know the Score 27
The Lands of Altile 28
The Room of Idols—Well of Hope—The Shop 35
The Xantho Invaders 36
The Lords of Xantho 41
The Mighty Xur 44
Taking Care of your Jaleco Game 46

SOMMAIRE

Merci d'avoir achetè ce jeu RoboWarrior créé tout spécialement par Jaleco pour le système Nintendo.

SOMMAIRE

L'histoire de RoboWarrior 5
Utilisation des commandes 10
Les pouvoirs de Zed 12
Découvrez l'écran principal et le sous-écran 16
Les pouvoirs spéciaux 20
Les supers pouvoirs 22
Pour connaitre le score 27
Le territoire d'Altile 28
La chambre aux idoles... Le puits de l'espoir—Le magasin 35
Les envahisseurs Xanthos 36
Les maîtres de Xantho 41
Le tout puissant Xur 44
Prenez soin de votre jeu Jaleco 46

INHOUD

Fijn dat je de spelcassette RoboWarrior van Jaleco hebt gekocht. Dit is een spel uit een serie fantastische spellen voor het NES.

INHOUD

RoboWarrior het Verhaal 5
Instructies de Controller 10
Zed en zijn krachten 12
Het «Speel» en het «Subscherm» 16
Speciale krachten 21
Super krachten 22
Hoe verdien je punten 27
Het land «Altile» 28
De Schatkamers-de Bron van Hoop de Winkel 35
De vijand Xanthos 36
De Leiders van de Xantho 41
De Almachtige Xur 44
Hoe behandel je deze spelcassette 46

THE LEGEND OF ALTILE...

In the distant future, overpopulation and pollution have plunged planet Earth into near ruin. World leaders have no way to solve the crisis, so they turn to Altile, a very wise scientist for possible answers. Altile is a genius, and after a short period of thought, devises a plan to rid the Earth of this terrible curse.

In the year 2395 Earth's scientists and engineers follow Altile's plans and construct an artificial planet in the far reaches of the galaxy that will be home to a portion of the overpopulated Earth's people.

All the people of Earth work together to complete and colonize the artificial planet. Unfortunately, Altile dies shortly after crafting his plans for the new world, and never sees his dreams come true. So, in his memory, the people name the planet Altile.

Besides providing a new and peaceful home for the people of Earth, the new planet Altile also unites the nations of the Earth. Thoughts of war disappear and the half-man/half-machine RoboWarriors, who have defended the Earth for so long, are deactivated, and the two planets, Earth and Altile, exist in harmony.

LA LEGENDE D'ALTILE

La surpopulation et la pollution ont plongé la terre dans la ruine. Ne sachant comment remédier à cette situation, les grands dirigeants se tournent vers Altile, untrès grand homme de science. Véritable génie, celui-ci crée après un bref délai de réflexion, un plan pour débarrasser la terre de cette terrible maiédiction.

En l'an 2395, les scientifiques et les techniciens construisent aux confins de la galaxie, en suivant les plans d'Altile, une planète artificielle qui pourra accueillir une fraction de lapopulation excédentaire. Tous les peuples de la terre unissent leurs efforts pour achever et coloniser cette planète artificielle. Malheureusement, Altile meurt peu de temps après, et ne verra jamais son rêve se réaliser. C'est en souvenir de lui qu'on nomme la planète Altile.

Cette planète procure non seulement un refuge aux habitants de la terre, mais elle unit également les nations. Les vélléités de guerre disparaissent, les RoboWarriors, moitié-hommes-moitié-machines qui avaient défendu la terre pendant si longtemps, sont désactivés et les 2 planètes, Terre et Altile vivent en harmonie.

DE LEGENDE VAN ALTILE...

Over een hele lange tijd hebben overbevolking en vervuiling de aarde bijna vernietigd. De grote wereldleiders weten niet meer wat ze moeten doen. Hun laatste hoop is Altile, een briljante geleerde, die misschien een oplossing heeft voor deze crisis. Hij gaat meteen aan het werk en maakt een plan om de aarde te redden.

In het jaar 2395 gaan geleerden van aarde aan het werk aan een kunstmatige planeet, naar ontwerp van Altile. Deze planeet wordt gebouwd in een van de uithoeken van de melkweg, een nieuw thuis voor een deel van de mensen van aarde.

Alle mensen werken samen om de nieuwe planeet goed en compleette maken. Helaas sterft Altile te vroeg om zijn levenswerk helemaal klaar te zien. Vanwege zijn inzet wordt de planeet «Altile» genoemd.

De nieuwe planeet vormt een vredig en nieuwthuis voor alle mensen van de aarde, alle rassen leven in vrede. Oorlogen verdwijnen en de half-mens half-robot soldaten de «RoboWarriors» worden uitgeschakeld. De twee planeten, aarde en Altile, leven in vrede.

THE ALIENS INVADE

But in the year 2036 A.A. (After Altile), led by their ruthless dictator Xur, the Xantho Empire from another dimension invade Altile, deactivating its specially constructed weather-control system and plunging the peace-loving people into bitter cold. The Xantho aliens transform the surface of the beautiful green planet into a barren and brown wasteland for their own diabolical uses.
The inhabitants of Altile flee underground to espace the frigid temperatures that the Xantho Empire have inflicted on their plant. Before leaving, however, they send a message to their sister planet Earth begging for help. Although the Xanthos are cruel, the brave people of Altile vow never to surrender.

L'INVASION ETRANGERE

En 2036 (après Altile), les Xanthos conduits par leur chef impitoyable, Xur, envahissent Altile et désactivent son système de contrôle du climat, plongeant ses habitants épris de paix dans un froid glacial. Les Xanthos transforment le territoire verdoyant de cette planète en une lande désolée et sauvage qu'ils réservent à leurs diaboliques actions.
Les habitants d'Altile se réfugient sous terre pour échapper aux températures glaciales que leur impose l'empire Xantho. Toutefois avant de se cacher, ils envoient un message demandant de l'aide à leur sœur la planète Terre. Et ils jurent de ne jamais se rendre quelle que soit la cruauté des Xanthos...

DE VIJAND VALT AAN

Helaas, in het jaar 2036 N.A. (Na Altile) valt de vijand, de legers van Xantho onder leiding van Xur, Altile binnen. Ze vernietigen het weer-controle-systeem en overvallen de mensen van Altile in de bittere koude. De vijand van Xantho veranderd de mooie groene planeet in een dorre, grauwe planeet en zuigt hem bijna leeg. De inwoners van Altile vluchten onder de grond en kunnen nog net een boodschap naar aarde sturen waarin ze om hulp vragen. Hoewel Xur erg wreed is, zweren de mensen van Altile zich nooit over te geven.

HELP ARRIVES

The Earth scientists receive the Altile plea and quickly reactivate the Z-Type Earth Defense cyborg (ZED), the most powerful of all Robo-Warriors. They ready ZED for combat, preparing their fastest spaceship to send him across the galaxy to Altile.

ZED lands in Landor on Altile, far from the alien Xantho main invasion force, yet he can see the terrible destruction Xur and his Xantho Empire have inflicted upon Altile—green plants withered, beautiful birds and animals gone. ZED knows he has to reach the weather-control station, but it's feared that Xur himself commands the vital base.

ZED also holds a secret that will help him defeat Xur. Before disappearing underground, the people of Altile have left many assorted energy capsules hidden on the surface of their planet. These energy capsules not only increase the fighting abilities of RoboWarrior, but other special functions as well. ZED knows he must find the capsules to topple the Xanthos and restore freedom to Altile.

ARRIVEE DES SECOURS

Sur la terre, les scientifiques qui ont reçu le message d'Altile, se hâtent de réactiver le plus puissant des RoboWarriors (Robots guerriers), le cyborg (ZED) de défense de la terre. Ils le préparent au combat et mettent au point le vaisseau spatial le plus rapide afin de l'envoyer à Altile, à l'autre bout de la Galaxie.

ZED atterrit à Landor, sur la planète Altile qui bien qu'éloignée des armées d'invasion Xantho, lui permet de juger des terribles ravages que Xur et l'armée Xantho ont infligés à Altile: les plantes flétries, les merveilleux oiseaux et les animaux disparus. ZED sait qu'il doit atteindre la station de contrôle du climat, mais tout porte à croire que Xur en commande la base stratégique.

ZED détient un secret qui doit lui permettre de vaincre Xur. Avant de se réfugier sous terre, les habitants d'Altile ont caché des capsules d'énergie en surface. Ces capsules augmentent non seulement les capacités de combat de RoboWarrior, mais également d'autres fonctions. ZED sait qu'il doit trouver ces capsules pour renverser les Xanthos et redonner la paix à Altile.

ER KOMT HULP

De geleerden op aarde hebben de boodschap ontvangen en direkt hun beste soldaat ZED—de Z-type Earth Defence cyborg-weer geactiveerd. ZED wordt klaar gemaakt om het op te nemen tegen de Xantho en met het snelste schip naar Altile gestuurd.

ZED landt in Landor op Altile, ver weg van de basis van de Xantho. Zelfs hier kan hij de vernietiging al zien die Xur en zijn troepen hebben aangebracht. Groene planten die helemaal grauw zijn geworden, geen vogels en dieren meer. ZED weet dat hij het weer-controle-systeem moet bereiken, maar is ook bang dat Xur zelf dit station zal beheersen.

ZED heeft gelukkig wel een geheim wapen om Xur te verslaan.

De mensen van Altile hebben op hun planeet verschillende energie-capsules verborgen die ZED's kracht doen toenemen en hem speciale krachten geven.

ZED moet deze capsules zien te vinden om de Xantho's te kunnen verslaan en weer vrede te kunnen brengen op Altile.

A WORLD OF WONDER

As you will discover, Altile is a magical land filled with wonderful surprises and plenty of challenges. You'll encounter dozens of strange aliens and see fantastic sights as you guide ZED on his quest above and below the surface of Altile. On your way to a final confrontation with Xur, you must use all your weapons and bombs to uncover the secret powers left by the people of Altile in order to help you defeat the Lords of Xanthos. It's a dangerous mission, but tremendous rewards await ZED and the people of Altile should you succeed.

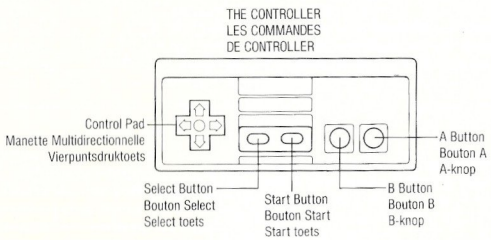
UN MONDE ENCHANTE

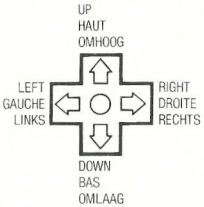
Ainsi que vous le verrez, Altile est un monde magique rempli de merveilleuses surprises et plein de défis. Vous y rencontrerez de merveilleux paysages alors que vous guiderez ZED dans sa quête sur et sous la surface d'Altile. En attendant la confrontation finale avec Xur, vous devez utiliser toutes vos armes et vos bombes pour découvrir les pouvoirs secrets laissés par le peuple d'Altile pour vous permettre de vaincre les Maîtres de Xantho. Une périlleuse mission certes, mais si vous réussissez ZED et le peuple d'Altile seront largement récompensés.

EEN WONDERE WERELD

Zoals je waarschijnlijk al gezien hebt, is Altile een schitterend, verrassend land vol met uitdagingen... Je komt allerlei verschillende vijanden tegen en je loopt met ZED-boven-en ondergronds—door het bizar mooie land van Altile.
Onderweg naar de laatste uitdaging, het gevecht met Xur, moet je met je wapens en bommen de geheimen zien te vinden die de mensen van Altile voor je verstopt hebben. Je hebt ze nodig om de Meesters van Xanthos te kunnen verslaan. Het is een gevaarlijke uitdaging, maar je krijgt een geweldige beloning als het je lukt om met ZED Altile te bevrijden.

INSTRUCTIONS





CONTROLLING ZED

As you know, ZED is a mighty warrior with many different abilities and powers. Before you can send him into battle against Xur, you must first learn how to use these powerful weapons.

PAD—Moves ZED across Altile and around obstacles/Is also used to select powers and super-powers in the sub-screen.

SELECT—Calls sub-screen and main screen.

START—Pause during play/Start game.

'B'—Releases bombs when available.

'A'—For attacking with laser/Selecting power or super-power in the sub-screen/Using power or super-power in the main screen.

INSTRUCTION

POUR ACTIONNER ZED

Comme vous pouvez le voir, ZED est un guerrier très puissant doté de nombreux pouvoirs et plein de ressources. Avant de lui faire affronter Xur, vous devez d'abord maîtriser ses armes redoutables.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE: Permet de déplacer ZED sur Altile et autour des obstacles. Sert également à selectionner les pouvoirs et les super-pouvoirs sur-le sous-écran.

SELECT: commande le sous-écran et l'écran principal.

START: permet de faire une pause ou de démarrer le jeu.

B: permet de lancer des bombes (sitoutefois vous en avez);

A: permet d'utiliser votre laser; de sélectionner un pouvoir ou un super pouvoir dans le sous-écran; d'utilier un pouvoir ou un super-pouvoir à l'écran principal.

INSTRUKTIE

HOE BESTUUR JE ZED

Zoals je weet is ZED een machtige strijder met veel verschillende mogelijkheden en krachten. Voordat je met de strijd begint, moet je eerst weten hoe je Xur moet besturen en zijn wapens kunt gebruiken.

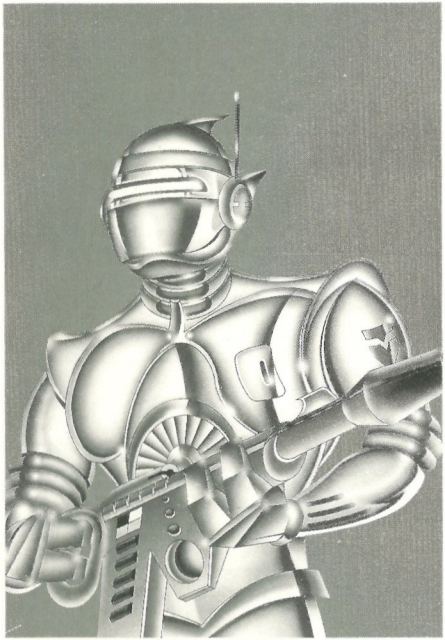
VIERPUNTSDRUKTOETS—Beweegt ZED door Altile en langs obstakels. Wordt ook gebruikt om Krachten en Super-Krachten te kiezen bij het Sub-scherm.

SELECT—Kiest Sub-of Speelscherm.

START—Start spel/Pauze-toets.

"B"—Legt bommen (als je ze hebt).

"A"—Schiet met de laser/Kiest Kracht of Super-Kracht bij het Sub- scherm/Gebruikt Kracht of Super-Kracht bij Speel-scherm.



CONTINUE BATTLE?
If ZED's energy supply is depleted, your game will end and the following prompt will appear on the screen:

Start
Continue

Selecting start will return you to battle at the beginning of play, while the continue mode will take you back to the first level of the period you were last on.

CONTINUER LA BATAILLE?
Quand les réserves énergétiques de ZED sont épuisées, le jeu s'arrête et le message suivant s'inscrit sur l'écran:

Start
Continue

Si vous choisissez Start, le jeu revient à la bataille du début. Par contre, si vous optez pour Continue, le jeu reprend au premier niveau de l'étape où vous vous étiez arrêté.

DOORGAAN MET DE STRIJD?
Als ZED's energie helemaal op is, is het spel afgelopen en zie je het volgende op het scherm:

Start
Continue

Als je voor Start kiest begin je weer bij het begin van het spel. Als je voor Continue (doorgaan) kiest ga je verder bij de eerste fase van de ronde waarin je gebleven was.

WHO IS ZED?

ZED is the most feared and respected of all RoboWarriors. His combined human and cyborg characteristics make him the ultimate soldier, having the ultra-fast reactions of a computer and the bravery of a man.
Besides the various weapons and powers ZED finds during his adventures, he has many regular functions, and several super-functions that you must monitor at all times.

ZED'S REGULAR FUNCTIONS

You will use ZED's beam gun and bombing abilities more than any of the other available weapons. Both are powerful and will enable you to defeat the Xantho invaders as you make your way to Xur at the weather-station.

MAIS QUI EST ZED?

C'est le plus craint et le plus respecté de tous les RoboWarriors. Il joint à des propriétés humaines des propriétés cybernétiques qui en font le soldat des causes les plus désespérées. Il allie en effet aux réactions ultra rapides de l'ordinateur la bravoure d'un être humain.
Outre les nombreuses armes et pouvoirs dont il dispose durant cette aventure, ZED possède également des fonctions normales et extraordinaires qu'il vous faudra maîtriser pendant tout le jeu.

LES FONCTIONS REGULIERES DE ZED

Vous utiliserez surtout le pistolet laser et les capacités de bombardement de ZED qui sont redoutables et qui devraient vous permettre de vaincre les envahisseurs Xanthos alors que vous vous dirigez vers Xur à la Station de Contrôle du Climat.

WIE IS ZED?

Zed is de meest gevreesde en gerespecteerde van alle RoboWarriors. Zijn deels menselijk- en deels robot-karakter vormen hem tot de beste soldaat. Hij heeft de snelle reacties van een robot en de moed van een man. Naast de vele wapens en Krachten die ZED vindt tijdens zijn reis door Altile, heeft hij veel normale functies en een aantal Super-functies, die je constant in de gaten moet houden.

ZED'S NORMALE FUNCTIES

Je zult ZED's straal-pistool en bommen het meest gebruiken. Ze zijn beide erg krachtig en maken het je mogelijk de vijanden van Xantho te verslaan om op zoek te gaan naar Xur in het weer-controle-station.

Use your beam gun to eliminate the enemies as they appear on the screen. Be careful! Many of the aliens require more than one hit to vanquish them, so be sure you have plenty of room to attack. As you gather more Power Balls, the length of your shots will increase and the number of shots you need to destroy the Xanthos will decrease.
ZED's ability to bomb things, however, is the essential part of the game! Use bombs to destroy the aliens and the various types of blocks that stop movement and hide secret Powers. A bomb will explode one second after ZED releases it. Although powerful, the bombs have an effective range of only one block.
Your inventory of bombs decreases as you use them. Collect additional bombs by recovering the hidden bomb symbols found in most rounds, or by gathering the single bombs (blue) left behind when an enemy is destroyed.
Even though the bombs are your most effective weapon, they inflict serious injury much more powerful than the aliens' attacks. So clear out fast before they blow! In the early rounds, practice laying bombs and running away so you can perfect your play for more difficult stages of RoboWarrior.

Utilisez votre pisto let laser pour éliminer les ennemis au fur et à mesure qu'ils apparaissent sur l'écran. Mais attention! il vous faudra plus d'un coup pour les vaincre, aussi assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace pour les attaquer. Plus vous recueillerez de power bails et plus la portée de vos tirs augmentera faisant ainsi décroître pour détroire lex Xanthos.
Toutefois, c'est la capacité de ZED à bombarder qui constitue la part essentielle du jeu. Utilisez les bombes pour détruire les ennemis et les différents types de rochers qui entravent votre progression et vous dissimulent les Pouvoirs secrets.
Votre stock de bombes diminue à mesure que vous l'utilisez. Ramassez des bombes supplémentaires en collectionnant les symboles des bombes dissimulées que vous trouverez à tous les combats, ou récupérez les bombes isolées (bleues) laissées par l'ennemi quand il est détruit.
Bien que les bombes constituent votre arme la plus offensive, elles peuvent également provoquer des blessures plus sérieuses que les attaques de l'ennemi. Assui fuyez avant qu'elles n'explosent.
Dans les premières manches, exercezvous à lancer des bombes et à vous mettre à l'abri afin de vous préparer pour les étapes plus difficiles de RoboWarrior.

Gebruik je Straal-pistool om de vijanden die je ziette verslaan. Pas op! Veel vijanden hebben meer dan 1 schot nodig om vernietigd te worden, let er dus goed op dat je altijd voldoende afstand hebt om aan te vallen. Als je meer Kracht-capsules verovert, wordt de lengte van je schot vergroot en heb je minder schoten nodig om de vijanden van Xanthos te verslaan.
ZED's mogelijkheid om bommen te plaatsen is ook erg belangrijk in het spel. Gebruik de bommen om de vijand te verslaan en om rotsblokken op te blazen die in de weg liggen en waarschijnlijk ook nog schatten verbergen. Een bom ontploft een seconde nadat ZED hem geplaatst heeft.
Hoewel ze erg krachtig zijn, kunnen ze maar 1 rotsblok tegelijk opblazen.
Je voorraad bommen vermindert als je er een gebruikt. Verzamel extra bommen door de verborgen bom-symbolen te zoeken die in elke ronde verborgen zijn of door de enkele bommen op te pakken die achterblijven als je een vijand vernietigd.
Alhoewel de bommen je sterkste wapens zijn, raak je er zelf ook ernstig gewond van, erger dan door welke vijand dan ook. Ren dus hard weg als je er een geplaatst hebt. Als je in de eerste paar rondes goed oefent met het leggen van bommen, heb je het makkelijer als je verder komt in RoboWarrior.

ZED'S SUPER-FUNCTIONS

Before setting off on your quest, you must first learn about all of ZED's super abilities. Each provides ZED with a different function vital to his survival.

RANGE

Range indicates the effective shooting length of ZED's beam gun. You can increase it by one block every time you collect the special Power Ball.

DEFENSE POWER

There are eight different levels of defense power ZED has to protect himself from Xantho attacks. Defense power varies with your score. The more points you collect, the more powerful ZED becomes to resisting hits. Always try to guide ZED to the highest points.

LES FONCTIONS EXTRAORDINAIRES DE ZED

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord connaître toutes les capacités extraordinaires de ZED. Chacune fournit à ZED une fonction différente vitale pour sa survie.

DISTANCE DE TIR

Elle indique la distance effective de tir du pistolet laser. Vous pouvez l'accroître d'un bloc chaque fois que vous ramassez une Power Ball spéciale.

POUVOIR DEFENSIF

ZED dispose de 8 niveaux de pouvoirs pour se défendre contre les attaques Xanthos. Ce pouvoir défensif dépend de votre score. Plus vous avez de points, mieux ZED résiste aux coups. Efforcezvous de guider ZED vers les points les plus élevés.

ZED'S SUPER-FUNCTIES

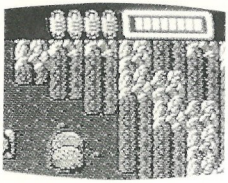
Voordat je verder gaat moet je eerst wat leren over ZED's Super-functies. Zij geven ZED speciale krachten die hij nodig heeft om te overleven.

RANGE (LENGTE)

De Range (Lengte) geeft aan hoever je kunt schieten met het Straal-pistool. Je kunt de lengte vergroten door de speciale Kracht-capsules te verzamelen.

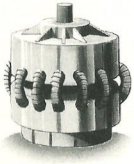
STERKTE-NIVEAU

Er zijn acht verschillende Sterkteniveau's (Defense Power) die ZED beschermen tegen de aanvallen van de Xanthos. Probeer dus altijd een zo hoog mogelijke score te halen.



ENERGY

Always indicated in the upper-right corner of the screen is ZED's Energy Level, the most important function of all! Remember: ZED is half machine and requires a constant supply of power. If his energy is depleted, the game ends.
ZED can carry up to four Life Pods and one Energy meter at once.
The Energy Level decreases with both the lapse of playtime and with successful attacks of the Xanthos. Find any of the hidden Life Pods and you'll automatically replenish ZED's supply by adding four white bars to the Energy meter.
Energy can also be refilled with one of the Special Powers ZED can collect in many of the stages.

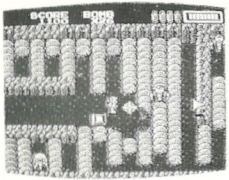


ENERGIE

Toujours affiché dans le coin supérieur droit de l'écran, le niveau d'énergie est la fonction la plus importante de toutes. N'oubliez-pas que ZED est une demi-machine et qu'il a besoin d'un approvisionnement constant en énergie. Le jeu se termine quand il est à court d'énergie.
ZED peut avoir jusqu'à 4 réservoirs de vie et un compteur d'énergie.
Le niveau d'énergie décroit avec le temps qui s'écoule et les attaques réussies dex Xanthos. Si vous trouvez un réservoir de vie, vous remettrez au niveau maximum les réserves d'énergie de ZED en élevant le compteur de 4 barres. Vous pouvez également refaire un plein d'énergie à l'aide d'un des pouvoirs spéciaux que ZED peut ramasser à de nombreuses étapes.

ENERGIE

In de linker-bovenhoek van het speel-scherm staat altijd ZED's energie aangegeven, dit is erg belangrijk! ZED is immers half-machine en heeft constant nieuwe energie nodig. Als zijn energie op is, is het spel afgelopen.
ZED kan vier energie-containers en een volle energie-meter tegelijk dragen.
De energie vermindert met de tijd en als je geraakt wordt door een vijand. Zoek de verborgen energie-capsules en je vult automatisch de energiemeter. Je kunt de energie ook aanvullen met een speciale Kracht die ZED in verschillende rondes krijgt.



LEARN THE "MAIN" and "SUB" SCREENS
The story of Altile is full of adventure, spread across many lands. But if you hope to see all the wondrous sights, you must master RoboWarriors's two separate screens.

WHERE THE ACTION IS...
The main screen shows ZED and the various dangers and powers that can be seen within ZED's immediate area. As you move, the whole screen will scroll to bring new items into view. The screen moves in only one direction however, so don't try to backtrack. Remember your mission! You must reach Xur and the weather station before it's too late.

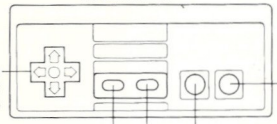
PRESENTATION DE L'ECRAN PRINCIPAL ET DES SOUS-ECRANS
L'histoire, d'Altile, pleine d'aventure, se déroule sur plusieurs territoires. Mais si vous souhaitez en découvrir tous les merveilleux aspects, vous devez d'abord maîtriser les 2 écrans de RoboWarrior.

LIEU DE L'ACTION
L'écran principal montre ZED et les différents dangers et pouvoirs à sa proximité. A mesure que vous avancez, l'écran se déroule laissant apparaitre de nouveaux éléments. L'écran ne se déplaçant que dans une direction, n'essayez pas de revenir en arrière. N'oubliez pas votre mission: atteindro Xur et la station de contrôle du climat avant qu'il ne soit trop tard.

HET "SPEEL" EN HET "SUBSCHERM"
Het verhaal van Altile is vol avontuur, verspreid over veel gebieden. Als je het spel goed wilt spelen moet je RoboWarriors' beide schermen goed kunnen bedienen.

WAAR GEBEURT HET ALLEMAAL...
Op het speelscherm zie je waar ZED is en welke gevaren en Krachten in de buurt zijn. Als je beweegt, beweegt het scherm met je mee en laat je nieuwe dingen zien. Het scherm gaat maar naar een kant, dus bedenkt goed: er is geen weg terug! Onthoudt waarvoor je gekomen bent. Je moet het weer-controle-station op tijd bereiken en Xur verslaan voor het te laat is.

THE CONTROLLER
LES COMMANDES
DE CONTROLLER



WHAT HAVE YOU GOT?

The sub-screen, meanwhile, provides a menu and easy access to any of the special powers ZED has collected. You must use the directional pad to guide the arrow next to the appropriate power and select it with either the 'A' button or the Select Button. If you decide not to choose a special power, press the 'B' button. This will return you to the main screen without selecting a special power. After you return to the main screen, you can activate the power or super power by pressing the 'A' button. To use a power-up again, you must re-enter the sub-screen.

DE QUOI DISPOSEZ-VOUS?

Le sous-écran affiche un menu qui vous permet d'avoir accès à tous les pouvoirs spéciaux ramassés par ZED. Utilisez la manette multidirectionnelle pour guider la flèche vers le pouvoir approprié et sélectionnez le avec le bouton **A** ou **SELECT**. Si vous renoncez à sélectionner un pouvoir spécial, appuyez sur **B** pour revenir à l'écran principal. Une fois revenu sur l'écran principal, vous pouvez activer le pouvoir ou superpouvoir en appuyant sur le bouton **A**. Pour utilizer un accélérateur de puissance à nouveau, vous devez revenir au sous-écran.

WAT HEB JE...

Het Sub-scherm laat je zien welke extra Krachten ZED heeft verzameld. Breng met de vierpuntsdruktoets het pijtje naar de Kracht die je wilt gebruiken en druk dan op Select of op de A-knop. Als je geen Kracht wilt kiezen, druk dan op de B-knop. Hiermee keer je terug naar het speelscherm.

Bij het speelscherm kun je de Krachten en Super-krachten gebruiken met de A-knop. Als je meer Krachten wilt gebruiken, moet je eerst weer terug naar het Sub-scherm.

TIME TO POWER-UP!

Let's Learn About ZED's Special Powers and Super Powers

ZED must use all of his cunning, bravery and fighting strength to defeat the Xanthos and reach their vicious leader Xur at the weather-station. As you struggle to help save Altile, you must collect the power-ups the people of Altile have left. Power-ups are the most important things to remember if you want to go against the evil Xanthos.

But before you can use the powers that you have gathered, you must first learn exactly what each does. Some of them are good during battle, while others work well underground. There are 23 items in all for ZED to recover. Do you know which are best for you?

VOICI LE MOMENT D'ACCROITRE VOTRE POUVOIR

Découvrons maintenant les pouvoirs spéciaux et les super-pouvoirs de **ZED**.

ZED doit faire appel à toute sa ruse, son courage et ses forces pour vaincre les Xanthos et parvenir à leur chef, le vicieux Xur, à la station météo. Lors de votre combat pour sauver Altile, vous devez ramasser les accélérateurs de pouvoir que les gens d'Altile ont laissés. N'oubliez-pas les accélérateurs de puissance si vous voulez vaincre les Xanthos.

Mais avant de pouvoir vous en servir, vous devez connaître exactement la fonction de chacun. Certains conviennent pour le combat alors que d'autres sont plutôt à utiliser sous terre. **ZED** doit en retrouver 23 en tout. Mais savez-vous quels sont ceux qui vous conviennent le mieux.

TIJD VOOR EXTRA KRACHT!

Welke Krachten en Super-krachten heeft ZED.

ZED heeft al zijn moed, sterkte en vaardigheid nodig om de Xanthos te kunnen verslaan en hun leider, Xur, in het weer-station te kunnen vernietigen. Je moet de geheime capsules die de mensen van Altile hebben verborgen proberen te vinden, anders kun je niet winnen. De Krachten en Super-krachten zijn erg belangrijk.

Voordat je de Krachten die je vindt kunt gebruiken, moet je eerst weten hoe ze werken. Sommige kun je het best gebruiken in de strijd en andere werken weer beter onder de grond. Er zijn 23 verschillende Krachten. Zoek uit welke de beste zijn.

SPECIAL POWERS

Candle—The candle is a useful implement that lights up a narrow area around ZED for a time. The candle should always be used underground and in dark passages to help you find your way out.

Energy Capsule—Energy is the most important power of them all. It completely refills ZED's energy reserves, but must be used before the ENERGY METER runs out. Remember always to keep ZED's energy level as high as possible.

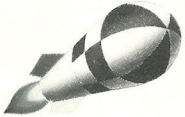
Clock—This clock is strange and mysterious, unlike any ever made.It has a mystical power that freezes time and places all the objects on the screen in suspended animation for 10 seconds. You can also use the Clock to stop the Xantho Lords, but, since the Lords are more powerful, the Clock will stop them for just an instant. If you want to eliminate an enemy more quickly, or simply want to escape from a large group, use the Clock to always get the upper-hand.

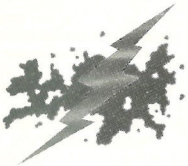
Super Boots—These special boots make ZED move faster for a period of 20 seconds. Super Boots increase ZED's fighting abilities by allowing him to maneuver better around the aliens and blocks. The boots are especially helpful in the unerground sections and when you battle the Xantho Lords.

Missile—The Missile is a mighty weapon with greater distance and more power than ZED's regular pulse rifle. It destroys everything in its path, including enemies, obstacles, and blocks.

Flash—Flash is another great weapon that will destroy all the aliens on the screen! It won't destroy the Xantho Lords, however, but it will damage them.

Cross Fire—Activates ZED's additional guns and allows him to shoot simultaneously in four directions for 35 seconds. It is more effective in open spaces such as underground and when fighting the Xantho Lords.





LES POUVOIRS SPECIAUX

La Bougie—Elle se révèlera très utile pour éclairer un espace restreint autour de **ZED** pendant un moment. Utilisez-la sous-terre et dans les passages sombres pour réussir à sortir.
Capsule d'énergie—L'énergie est le plus important des pouvoirs. Il recharge complètement les réserves de **ZED**. Toutefois, pensez à l'utiliser avant que le compteur n'arrive à 0. Efforcez-vous toujours de conserver le niveau d'énergie aussi haut que possible.
La pendule—c'est une pendule étrange et mystérieuse encore jamais vue. A la différence des autres, son pouvoir mystique lui permet de suspendre le cours du temps et d'immobiliser pendant 10 secondes tous les objets sur l'écran. Vous pouvez utiliser la pendule pour stopper les Maitres de Xantho. Toutefois ces derniers étant très puissants, la pendule ne les arrêtera qu'un instant. Elle vous permettra d'avoir le dessus lorsque vous voulez éliminer un ennemi plus rapide, ou simplement fuir un groupe plus important...
Bottes extraordinaires—Elles permettent de faire avancer ZED plus rapidement pendant 20 secondes. Les bottes développent les capacités de combat de ZED en lui permettant d'évoluer plus aisément autour des ennemis et des blocs. Elles se révèleront très utiles sous terre et quand vous affronterez les Maitres de Xantho.
Missile—C'est une arme redoutable beaucoup plus puissante et d'une plus grande portée que la mitraillette de ZED. Il détruit tout sur son passage qu'il s'agisse des ennemis, des obstacles ou des blocs.
L'éclair—Une autre arme redoutable qui détruit tous les ennemis sur l'écran. S'il ne détruit pas les Maitres de Xantho, il leur inflige toutefois de grandes pertes.
Le tir croisé—Active les pistolets supplémentaires de ZED et lui permet de tirer simultanément dans 4 directions pendant 35 secondes. Est très indiqué dans les endroits dégagés tel que le sous-sol ou quand vous combattez les Maitres de Xantho.

SPECIALE KRACHTEN

Kaars—De kaars is erg handig omdat hij voor een korte tijd een duistere gang verlicht. Gebruik de kaars onder de grond en in nauwe, donkere gangetjes om je weg te vinden.

Energie capsule—Energie is de belangrijkste Kracht. Deze capsule vult ZED's energiemeter weer helemaal. Doe dit voordat de meter op nul staat. Houdt de energie-meter altijd zo vol mogelijk.

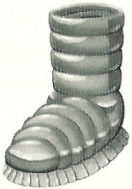
Klok—Dit is een hele rare en misterieuze klok. Zijn magische krachten "bevriezen" alle bewegingen op het scherm voor 10 seconden. Je kunt de klok ook gebruiken tegen een leider van de Xantho, maar omdat deze veel sterker zijn, blijven zij maar een korte tijd staan. Gebruik de klok dus als je de vijand sneller wilt verslaan of als je wilt ontsnappen aan een grote groep.

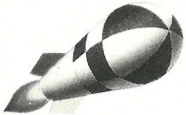
Super Laarzen—Met deze speciale laarzen kun je 20 seconden lang sneller bewegen. ZED wordt met deze Super Laarzen nog beter dan dat hij al was en hij kan de obstakels nu nog snelier ontwijken. De Laarzen zijn erg handig onder de grond en in gevechten met de Leiders van Xantho.

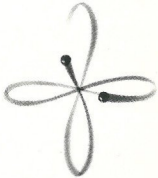
Raket—De Raket is een machtig wapen met een groter bereik dan ZED's Straalpistool. Hij vernietigd alles op zijn weg; vijanden, obstakels en rotsblokken.

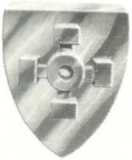
Flits—De Flits is ook een sterk wapen dat alle vijanden van het scherm veegt. Behalve de Leiders van Xantho, maar zij raken wel verzwakt.

Kruisvuur—Hiermee kan ZED 35 seconden lang in 4 verschillende richtingen schieten. Het is erg effectief in open ruimtes, zoals onder de grond of in het gevecht met een Leider.









SUPER POWERS

Life Vest—The Life Vest looks like an inner tube. It enables ZED to float over the water for 20 seconds. Since ZED is half robot, he will sink and die if he tries to cross a stream or lake without a vest.

Lamp—The Lamp is much more powerful than the Candles and should be used in the above ground stages that are dark. The Lamp can also be used underground; but in most instances, the Candles will do.

Megaton Bomb—The Megaton Bomb is the most powerful weapon in ZED's entire arsenal. The Megaton Bomb destroys all the blocks and aliens on the screen at once with thundering force! You should use these valuable bombs only in stages that are filled with blocks and when fighting the Lords of Xantho.

LES SUPER-POUVOIRS

Veste de sauvetage—Ressemble à une chambre à air et permet à ZED de flotter sur l'eau pendant 20 secondes. ZED étant un demi-robot, il coulerait et mourrait s'il tentait de traverser un torrent ou un lac sans cette veste.

Lampe—La lampe est beaucoup plus puissante que les bougies et s'utilise dans les étapes où l'action se situe à la surface du sol. Il est possible de l'utiliser aussi sous terre mais dans la plupart des cas, les bougies devraient suffire.

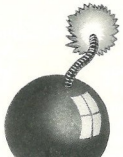
Bombe Megaton—C'est l'arme la plus puissante de tout l'arsenal de ZED. Elle détruit d'un seul coup avec une force époustouffiante tous les blocs et les ennemis à l'écran. N'utilisez ces bombes très précieuses que pour les scènes remplies de blocs ou quand vous combattez les Maîtres de Xantho.

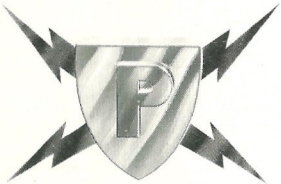
SUPER-KRACHTEN

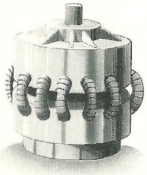
Zwemvest—Het Zwemvest ziet eruit als een rubberen band. Hiermee kan ZED 20 seconden op het water drijven. Omdat ZED half robot is, kan hij zonder Zwemvest geen rivier of zee oversteken.

Lamp—De Lamp is sterker dan de Kaars en kan dus ook gebruikt worden op donkere plaatsen boven de grond. Je kunt de Lamp ook onder de grond gebruiken, maar in de meeste gevallen is de Kaars hier voldoende.

Megaton Bom—De Megaton Bom is de krachtigste van alle wapens die ZED heeft. Deze bom vernietigd in een klap alle rotsblokken en vijanden die op dat moment op het scherm staan. Je moet deze kostbare bommen eigenlijk alleen gebruiken als het hele scherm gevuld is met rotsblokken of in gevecht met een van de Leiders.







THE TREASURES OF ALTILE

Besides the many special powers left by the people of Altile, ZED will find many other magical treasures that can help you beat Xur. Some will increase ZED's fighting ability while others will award mega-point bonuses. Still others must be found to exit certain stages. Try to gather as many as possible to win the game.

Super Bomb—Increase ZED's allotment of regular bombs by 10 with a Super Bomb. Always get the Super Bomb whenever possible so you can explore the hidden areas.

Power Ball—The Power Ball is a key element in the game. It increases the firing range of ZED's gun each time it's collected. It's especially important to have a longer beam in later levels of play when the aliens move faster and are more dangerous.

Life Pod—This reserve tank will immediately increase ZED's energy.

Barrier—As soon as the Barrier is collected, a powerful shield will surround ZED and protect him from both the aliens and his own bomb blasts! The Barrier is so strong, in fact, that you can eliminate the Xantho warriors by simply running over them with it! Hurry, because the Barrier is only activated for a period of 15 seconds.

Magical Bee—Unlike the other treasures and powers, the Bee is a unique item. Once you retrieve the Bee, it will automatically transform itself into any one of ZED's Special Powers: **Candle • Energy • Missile • Super Boots • Clock • Cross Fire** You can never be sure exactly what the Bee will give you, so try not to miss it!

Medal—Very important! You must save the medals to exchange for Special Powers or Super Powers in the shops. You can collect medals and save them up from round to round to purchase the more expensive enhancements if you like.

LES TRESOURS D'ALTILE

Outre les nombreux pouvoirs laissés par le peuple d'Altile, vous trouverez beaucoup d'autres trésors pleins de magie qui vous aideront à vaincre Xur. Certains accroitront la capacité de combat de ZED pendant que d'autres vous donneront des mega bonus. D'autres encore sont obligatoires pour sortir d'une étape. Essayez d'en recueillir autant que vous le pouvez.

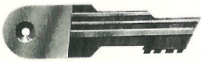
La super bombe—Vous permet d'accroitre le stock de ZED de 10 bombes supplémentaires. Efforcez vous de vous en procurer afin de pouvoir explorer les endroits cachés.

Power ball—Ces balles sont un élément clé du jeu. Elles accroissent la portée du tir du pistolet de ZED chaque fois que vous en ramassez. Il est important d'avoir un rayon plus grand dans les étapes ultérieures où les ennemis se déplacent plus rapidement et sont plus dangereux.

Le réservoir de vie—Augmente tout de suite l'énergie de ZED.
La barrière—Dès que vous la ramassez, un bouclier de protection s'enroule autour de ZED et le protège aussi bien des ennemis que de l'explosion de ses propres bombes. Cette barrière est si puissante que vous pouvez éliminer vos ennemis en les recouvrant de celui-ci. Mais faites vite, la barrière disparaît au bout de 20 secondes.
L'abeille magique—A la différence des autres trésors et pouvoirs, l'abeille est unique. Dès que vous la touvez, elle se transforme automatiquement en un pouvoir spécial de ZED: **Bougie, Energie, Missile, Botte extraordinaire, Pendule, Tir croisé.** Vous ne pouvez pas préjuger de ce que vous donnera l'abeille. Aussi, tâchez de ne pas la manquer.
La médaille—Très important! Economisez ces médailles afin de les échanger contre des pouvoirs spéciaux ou des super pouvoirs dans le magasin. Vous pouvez les collectionner et les converver d'une étape à l'autre afin de vous procurer les aides les plus précieuses que vous voulez.

DE SCHATTEN VAN ALTILE

De mensen van Altile hebben niet alleen Speciale Krachten achtergelaten voor ZED, ze hebben ook nog andere voorwerpen verstopt om Xur te verslaan. Door sommige wordt ZED nog sterker en door andere krijg je extra bonus-punten. Weer andere heb je nodig om de uitgang van een gebied te vinden. Verzamel zoveel mogelijk van deze voorwerpen.
Super Bom—ZED kan door een Super Bom 10 extra normale bommen dragen. Zoek de Super Bommen zo snel mogelijk zodat je onbekende gebieden kunt onderzoeken.
Sterkte Capsule—De Sterkte Capsule is erg belangrijk. Hij vergroot de schietafstand van ZED's Straalpistool. Dit is erg belangrijk als je verder komt in het spel, wanneer de vijanden sneller gaan bewegen.
Energie Tank—Deze reserve tank vergroot onmiddelijk ZED's energie.
Blits—Zodra je een Blits te pakken hebt, ben je onschadelijk. Zowel voor vijandelijke aanvallen als voor je eigen bommen. De Blits is zelfs zo sterk dat je de Xanthos kunt verslaan door gewoon over ze heen te lopen. Doe dat wel snel, want de Blits duurt maar 15 seconden.
Magische Bij—De Bij is een unieke schat vergeleken bij de rest. Zodra je een Bij gepakt hebt, veranderd hij automatisch in een van je Speciale Krachten: **Kaars • Energie • Raket • Super Laarzen • Klok • Kruisvuur.** Je weet nooit zeker waarin de bij veranderd, dus probeer hem altijd te pakken.
Medaille—Erg belangrijk! Je moet deze verzamelen om ze in de winkel te ruilen tegen Krachten. Je kunt ze bewaren-van ronde tot ronde-totdat je genoeg hebt om duurdere Krachten te kopen.



IS THERE A WAY OUT?

Chalice—Chalices are jewel-encrusted cups and part of a wondrous treasure hidden well by the people of Altile so that the Xantho invaders would never see such beauty. These cups are priceless artifacts sent to Altile from Earth. The Chalice also holds a special secret! If you fail to find and pick up the chalice, the level that you're on will continue without end! You must uncover the valuable chalice treasure and take it with you if you want to escape!

Key—A special key is hidden somewhere on the far right of all the individual stages. Once you grab the key, you'll see an exit automatically appear at the upper-right hand corner. The level will end once you leave through the exit. Remember, the Key is always located at the end of a round. If you don't see the key, use your bombs to destroy the blocks and uncover it.

(Both the Chalice and the Key are required to exit some rounds. If you can't seem to escape, look for these two objects to be hidden in certain blocks.)

Y-A-T'IL UNE SORTIE?

Les calices—Coupes incrustées de bijoux, elles font partie du merveilleux trésor dissimulé par le peuple d'Altile afin que les Xanthos ne puissent découvrir une telle merveille. Ce sont des chefs-d'œuvre sans prix offerts par la terre à Altile. Ces calices renferment un secret. Si vous ne parvenez pas à les trouver, vous ne pourrez sortir de votre niveau. Il est indispensable de trouver ce calice et de l'emmener avec vous si vous voulez vous échapper.
Les clés—Une clé spéciale est dissimulée à l'extrême droite de chaque étape. Une fois en sa possession, vous verrez automatiquement apparaître une sortie dans le coin supérieur droit. Le niveau prend fin dès que vous empruntez la sortie. N'oubliez pas que la clé est toujours à la fin d'une étape. Si vous ne la voyez pas, utilisez vos bombes pour détruire les blocs et la découvrir.
(Le calice et la clé sont obligatoires pour sortir de certaines manches. Si vous en voyez pas d'issue, cherchez un de ces 2 objets dans les blocs).

KUN JE ONTSNAPPEN?

Beker—De beker bestaat uit een schaal en een parel. Het is een van de mooiste schatten die door de mensen van Altile verborgen is, zo goed verstopt dat de Xanthos ze nooit zouden vinden. De Bekers zijn waardevolle schatten van de oude aarde met een bepaald geheim. Als je onderweg geen Beker te pakken krijgt, kun je het gebied waarin je je bevindt nooit verlaten. Je moet dus een Beker zien te vinden, anders kom je niet verder!
Sleutel—Aan het eind van elk gebied is een Sleutel verborgen. Zodra je de Sleutel ziet en hem pakt, zie je de uitgang in de rechter bovenhoek. Het gebied eindigt zodra je door de uitgang bent. Onthoudt goed dat de Sleutel verborgen is aan het eind van elke ronde, dus als je hem niet ziet, zoek dan onder alle rotsblokken.
(Je hebt zowel de Sleutel als de Beker nodig om het gebied te verlaten. Zoek in bepaalde rotsblokken om deze voorwerpen te vinden.)

KNOW THE SCORE!
The following treasures will increase your score and also increase ZED's defenses proportionately.

100 Points
100 points
100 Punten

1000 Points
1.000 points
1000 Punten

10,000 Points
10.000 points
10.000 Punten

100,000 Points
100.000 points
100.000 Punten

???? Points
???? points
???? Punten

RAPPELEZ VOUS LES POINTS
Les trésors suivants augmenteront votre score en même temps qu'ils accroîtron les défenses de ZED.

HOE VERDIEN JE PUNTEN?
De volgende schatten zijn veel punten waard en verhogen ZED's afweer-kracht.

THE LANDS OF ALTILE

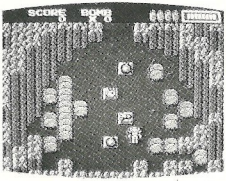
As you'll discover, Altile is a large planet with exciting sights, terrible dangers, and obstacles. The region known as Landor to the people of Altile, once rich and green, but now a wasteland, is where you'll battle Xur and the Xantho invaders. Each of the different lands that comprise Landor have been mapped, but little is known about them since Xur took over.

LE TERRITOIRE D'ALTILE

Ainsi que vous le découvrirez, Altile est une vaste planète aux paysages fantastiques, pleine de dangers et d'obstacles. La région connue sous le nom de Landor était jadis riche et verdoyante. Ce n'est plus actuellement qu'un territoire désolé où vous affronterez Xur et les envahisseurs Xanthos. Les différents territoires dont se compose Landor ont été représentés sur une carte, mais depuis leur conquête par Xur, on n'en sait plus grand chose.

HET LAND "ALTILE"

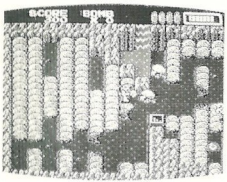
Zoals je zult zien is Altile een grote planeet met een uitgestrekt landschap, volgevaren en obstakels. Je begint je strijd tegen Xur en de Xanthos in Landor, eens een mooi groen gebied, maar nu een dor, grijs landschap. Er bestond een goede kaart van alle gebieden in en rond Landor, maar sinds Xur binnen gevallen is, is alles veranderd.



CYBORG TRAINING
The game begins as ZED's space fighter drifts overhead and drops him on the surface of Altile. "What a barren and desolate place this is..." ZED thinks to himself.
You can start ZED on his quest by first learning some of the maneuvers that will take him to the final confrontation with Xur. The first screen is stationary, providing an excellent opportunity for you to hone your fighting and bomb-laying skills. Once you have perfected the basics, you can move into battle.

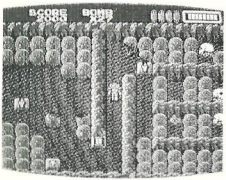
L'ENTRAINEMENT CYBORG
Le jeu commence au moment où le vaisseau spatial de ZED flotte dans les airs et dépose ZED sur la surface d'Altile. "Quel endroit désolé et aride" se dit ZED.
Vous devez d'abord apprendre les manœuvres qui vous permettront d'amener ZED dans sa confrontation finale avec Xur. Le premier écran est fixe et vous permet d'exercer vos capacités de combat ou de lancer des bombes. Une fois que vous maîtrisez les principes de base, vous pouvez entrer dans la bataille.

ROBOT TRAINING
Het spel begint als ZED met zijn ruimteschip op Altile landt. Hij vraagt zich af waar hij nu weer terecht is gekomen.
Je begint nu met een kleine training om te leren hoe je ZED moet besturen, met zijn pistool moet schieten en hoe je bommen moet leggen. Deze vaardigheden heb je nodig in het gevecht met Xur en de Xanthos. Als je alles goed kunt, ben je klaar voor de strijd.



THE FRINGES (First Level)
The first area where ZED must restore peace are the Fringes. Once one of the most stunning sights in the entire universe, the Fringes are still slightly green in parts. However, they are devoid of life and filled with pain. The Fringes are the very edge of Landor, and an example of Xur's wrath.

THE OUTLANDS (Second Level)
The damaged ruins of Altile still grace the landscape in the once magnificent Outlands, although blue streams and some small bushes remain. One of the regions has been blacked out, so be alert!

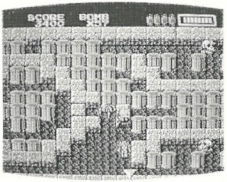


LES FRINGES (Premier niveau)
Premier endroit où ZED doit restaurer la paix. Site le plus impressionnant de tout l'univers, qui demeure vert en partie. Cependant, il est dénué de vie et rempli de souffrance. Les Fringes sont à l'extrémité de Landor, et témoignent de la cruauté de Xur.

LES OUTLANDS (2ème niveau)
Les ruines endommagées d'Altile dominent encore ce paysage des Outlands autrefois si merveilleux, dont demeurent quelques torrents bleus et des petits bosquets. L'une des régions a été obscurcie, aussi restez sur vos gardes.

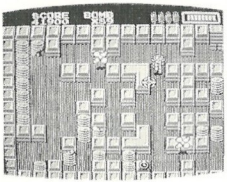
HET OERWOUD (Eerste Ronde)
ZED moet als eerste taak weer vrede brengen in het Oerwoud. Eens een van de mooiste gebieden in het heelal, nu een dor gebied. Er is haast geen leven meer en alles en iedereen lijdt erg. Het Oerwoud ligt aan de rand van Landor en is een typisch voorbeeld van Xur's wreedheid.

HET VOORLAND (Tweede Ronde)
De verwoeste ruines zijn de stille getuigen van de goede tijden in het Voorland van Altile. Gelukkig zijn er toch nog wat beekjes en bosjes. Ergens in het gebied is een grote duisternis, dus let op!



THE LANDS OF TEMPLES (Third Level)
Once the most important region in Altile, the Land of Temples has been decimated by the evil Xanthos. The people of Altile have fled this sanctuary in the face of the Xantho invasion but pledge to return with your help. Be careful! A Xantho Lord now holds a tight grip on this important land!

THE IRON HILLS (Fourth Level)
At one time the Iron Hills were rich and prosperous, providing homes to millions of people. Since the Xantho invasion, however, the Hills have been swept clean and are now devoid of human life.

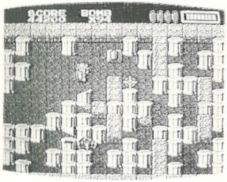


LE TERRITOIRE DES TEMPLES (3ème niveau)
Jadis; région clé d'Altile, la zone des temples a été décimée par les ennemis Xanthos. Le peuple d'Altile a fui ce sanctuaire devant les hordes Xanthos mais il s'est juré d'y retourner avec votre aide. Mais soyez prudent! Un Maître Xantho s'accroche fermement à ce territoire.

LES COLLINES DE FER (4ème niveau)
Il fut un temps où ces collines étaient prospères et offraient des demeures à des millions de personnes. Depuis l'invasion Xantho, les collines ont été nettoyées et sont exemptes de toute vie humaine.

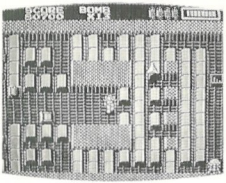
HET LAND VAN DE TEMPELS (Derde Ronde)
Een van de belangrijkste gebieden op Altile, het land van de Tempels, is bijna vernietigt door de Xanthos. De mensen van Altile zijn onder druk van de Xanthos uit dit heilige oord weggevlucht, maar hebben gezworen terug te keren met jouw hulp.
Pas goed op! Dit gebied wordt bewaakt door een sterke Leider van de Xanthos.

DE IJZEREN HEUVELS (Vierde Ronde)
Vroeger waren de IJzeren heuvels een rijk gebied, waar miljoenen mensen leefden. Helaas is het gebied sinds de invasie van de Xanthos uitgestorven.



INTELLICON (Fifth Level)
The technological hub of the Planet Altile. Intellicon produced the greatest computers and robots in the entire universe. Like the other inhabitants of Altile, the great scientists who occupied this region have all fled underground to escape Xur and his Xantho armies. A Xantho Lord now controls this land.

OCEANIA (Sixth Level)
Before the Xantho attack, Oceania was a rolling land filled with mighty seas and rivers. Blue and magnificent, these seas were once the home to many forms of marine life. Now Xur has changed most of the region into a desolate, scorched land, draining the water from the face of the planet for his own home world. You must reach him at the weather-station to revitalize this precious water.

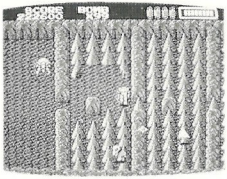


INTELLICON (5ème niveau)
Le centre technologique de la planète Altile. Intellicon produit les ordinateurs et les robots les plus sophistiqués de tout l'univers. A l'instar des autres habitants d'Altile, les scientifiques qui vivaient dans la région, se sont réfugiés sous terre, fuyant Xur et les armées ennemies. Ce territoire est maintenant sous le contrôle d'un Maître Xantho.

OCEANIA (6ème niveau)
Avant l'attaque Xantho, Oceania était un territoire valloné qu'occupaient de vastes océans et des rivières. Ces magnifiques océans d'un bleu merveilleux connaissaient de multiples formes de vie marine. Xur a transformé cette région en une étendue désolée et aride, d'où il a drainé l'eau pour son propre monde. Pour redonner vie à cette eau précieuse, vous devez parvenir à Xur à la station climatique.

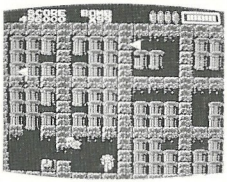
INTELLIGENTIA (Vijfde Ronde)
Het technologisch laboratorium van de planeet. Intelligentia maakte de beste computers en de mooiste robots in het heelal. Net zoals de andere mensen van Altile zijn de geleerden van Intelligentia onder de grond gevlucht voor Xur en zijn Xanthos. Een Leider van de Xanthos beheerst nu het gebied.

OCEANIA (Zesde Ronde)
Voordat de Xanthos aanvielen, was Oceania een mooiland met veel rivieren en méren. De mooie blauwe zee was een huis voor veel dieren. Xur heeft het land nu bijna veranderd in een dorre, droge woestijn. Hij heeft het water opgezogen om het te gebruiken op zijn eigen planeet. Versla hem in het weer-station om het water te redden.



OUTER CITY (Seventh Level)
The Outer City is near the outskirts of the Altile capital, Regency. It has been fortified with a number of obstacles, numerous aliens, and two Xantho Lords! It's a very difficult region to conquer, but with ZED's extraordinary abilities you can do it!

REGENCY (Final Battle)
Regency is the inner capital of Altile and Xur's new headquarters. The vital weather-station control systems are being held closely by Xur and Gholem, the most powerful of the Xantho Lords. There's not much more information available—rely on ZED's fighting skills and your own reactions and you may be able to reach the evil dictator of Xantho... the mighty Xur!

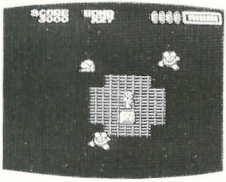


OUTER CITY (7ème niveau)
Cette ville se trouve dans les faubourgs de Regency, la capitale d'Altile. Un grand nombre d'obstacles, de multiples ennemis et deux Maîtres Xantho la protègent. C'est une région très difficile à conquérir, mais tout est possible avec les extraordinaires capacités de ZED.

REGENCY (l'ultime bataille)
Capitale d'Altile, Regency est maintenant le quartier général de Xur. Xur et Gholem, le plus puissant des Maîtres Xanthos défendent jalousement la station de contrôle du climat... C'est tout ce qu'on sait! Appuyez vous sur les capacités de combat de ZED et ayez confiance en vous! Vous pouvez arriver au diabolique dictacteur de Xantho le tout puissant Xur.

BUITENSTAD (Zevende Ronde)
De Buitenstad is vlakbij de hoofdstad van Altile, Regentia. Er zijn hier talloze obstakels, veel vijanden en twee Leiders! Het is een erg moeilijk gebied om je doorheen te vechten, maar met veel moed en ZED's speciale krachten lukt het je wel.

REGENTIA (Laatste Uitdaging)
Regentia is de hoofdstad van Altile en Xur's nieuwe hoofdkwartier. Het belangrijke weercontrole-systeem wordt bewaakt door Xur en Gholem, de sterkste Leider. Meer dan dit is er niet bekend-vertrouw dus op ZED's kracht en je eigen vaardigheid om de kwade Leider en de machtige Xur te kunnen verslaan.



MYSTERIES OF ALTILE

What secrets lie underground?

In addition to the many sights you'll find on the surface of Altile, hidden staircases leading underground can be found in most areas. Constructed by the people of Altile to escape the Xantho invaders, these passages have been covered with blocks, trees and other objects to prevent Xur from eliminating the population of Altile.

This doesn't mean that the underground passages are empty, by any means. You'll find still more special powers can be found in these darkened areas, as well as a cadre of aliens! Filtering into the underground from a secret entrance in the main city, the Xanthos have not found the people of Altile, but the aliens do mean business!

LES MYSTERES D'ALTILE

Que dissimule le sous-sol?

Outre les différents éléments à la surface d'Altile, vous trouverez également des escaliers cachés conduisant au sous-sol dans la plupart des régions. Construits par le peuple d'Altile pour fuir les envahisseurs Xanthos, ces passages ont été recouverts de blocs, d'arbres et d'autres objets pour empêcher Xur d'éliminer la population d'Altile.

Ce qui ne veut pas dire que les passages souterrains soient vides. Vous vous rendrez vite compte que ces endroits sombres recèlent encore plus de pouvoirs spéciaux et même quelques ennemis. S'étant glissés dans le sous-sol par une entrée secrète de la ville, les Xanthos n'ont pas trouvé les gens d'Altile, mais les ennemis quettent.

DE GEHEIMEN VAN ALTILE

Welke geheimen zijn er onder de grond?

Naast het leven boven de grond, kun je ook nog trappen vinden die naar beneden leiden. Ze zijn door de mensen van Altile gemaakt om de invasie van de Xanthos te ontvluchten en daarna afgedekt met rotsblokken, bomen en andere voorwerpen. Dit om te voorkomen dat de Xanthos hen zouden vinden en vernietigen.

Onthoudt goed dat de ruimtes onder de grond niet leeg zijn! Er kunnen zowel mooie schatten als hordes vijanden in verborgen zijn. De Xanthos hebben de mensen van Altile tot nu toe nog niet kunnen vinden, maar ze zijn erg wreed en zoeken steeds verder.

The Room of Idols
Besides the many implements and bonus objects above and below the surface of Altile, you'll find several secret rooms spread throughout the above ground landscape. These special sanctuaries are most often located near the top of the screen. Can you find them?
The idol rooms provide ZED with a chance to increase some of his powers. Bombing the various statues in the correct order will uncover power-ups for you, but if you destroy the wrong idols, you'll receive nothing!

Well of Hope
The Well of Hope is a special area that looks like a pool of water surrounded by blocks. One of the blocks can be destroyed with the appropriate number of bomb blasts, giving ZED easy entry into the water itself. ZED will not drown when he enters the Well of Hope. Instead, you will be awarded with twice as many Special Powers than you previously possessed! You know that you've entered the well when the screen flashes brightly. After you see this flash, quickly check your sub-screen and see for yourself!

La chambre aux idoles
Outre les nombreux objets et bonus à la surface et dans le sous-sol d'Altile, vous trouverez plusieurs chambres secrètes dans les paysages terrestres.
Ces sanctuaires particuliers sont le plus souvent situés au sommet de l'écran. Les découvrirez-vous?
La chambre aux idoles donne une chance à ZED d'accroître certains de ses pouvoirs. Bombarder les différentes statues dans l'ordre vous permettra de découvrir de nouveaux accélérateurs de puissance pour accroître votre pouvoir, mais si vous détruisez les mauvaises, vous ne recevrez rien.

Le puits de l'espoir
Le puits de l'espoir est une étendue d'eau entourée de blocs. En lançant le nombre requis de bombes vous pourrez détruire l'un des blocs, permettant ainsi à ZED d'entrer dans l'eau. ZED ne se noiera pas et vous serez récompensé en gagnant le double des accélérateurs de puissance déjà en votre possession. Vous saurez que vous êtes entré dans le puits en voyant l'écran s'illuminer brillamment. Dès que vous voyez cet éclair, précipitez-vous au sous-écran et regardez!

De schatkamers
Naast de schatten aan de oppervlakte en in de ruimtes onder de grond, zijn er ook nog een aantal schatkamers verborgen boven de grond. Deze heilige plaatsen zijn meestal verborgen aan de bovenkant van het scherm. Kun je ze vinden?
De schatkamers geven ZED de kans om zijn Krachten te vergroten. Als je de beeldjes in de juiste volgorde opblaast, krijg je extra Krachten. Als je de verkeerde beeldjes opblaast, krijg je niets!

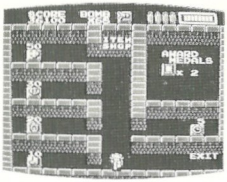
De bron van hoop
De Bron van Hoop is een speciale plaats die eruit ziet als een plas water, omgeven door rotsen. Je kunt met je bommen een van de rotsen opblazen, waarna je bij het water kunt komen. ZED zalnu niet verdrinken, maar er gebeurtiets bijzonders.
Al je Speciale Krachten worden verdubbeld! Als het beeldscherm knippert wordt je volgeladen. Kijk na het knipperen op het Sub-scherm en...

The Shop

At the end of certain periods ZED will encounter a special room filled with weapons and other implements, including the powerful Super Powers! You can retrieve these items in exchange for the Medals you collect during the course of the game. Spend them wisely! Certain power-ups are vital in later rounds, so be sure that you have enough to purchase them!

THE XANTHO INVADERS

Known throughout the universe for their atrocities and cruelty, the Xantho aliens are as powerful as they are numerous. A wide variety of adversaries await you in the occupied lands, each with their own strengths and abilities. You must stop the Xantho before the atmosphere becomes critical and the aliens set their sights for other planets—such as Earth!



Le magasin

A la fin de certaines périodes, ZED arrivera à une pièce rempie d'armes et autres objets, y compris les puissants pouvoirs spéciaux. Vous pouvez obtenir ces objets en les échangeant contre les médailles que vous avez amassées durant le jeu. Réfléchissez bien avant de les échanger. Certains accélérateurs de puissance sont vitaux dans les derniers rounds. Aussi veillez à avoir suffisamment de médailles à échanger pour les acheter.

LES ENVAHISSEURS XANTHOS

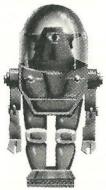
Connus dans tout l'univers pour leur cruauté et leurs atrocités, les ennemis Xanthos sont aussi nombreux que puissants. Des adversaires très variés vous attendent dans les territoires occupés, chacun ayant sa propre force et capacité de combat. Arrêtez les Xanthos avant que la situation ne devienne critique et que les ennemis ne tournent leurs regards vers d'autres planètes—telle la Terre.

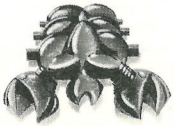
De winkel

Aan het eind van elk gebied komt ZED in een speciale kamer, gevuld met wapens, voorwerpen en Super Krachten. Je kunt deze dingen krijgen in ruil voor medailles die je tijdens het spel hebt verzamelt. Wees erg kieskeurig! Je hebt de extra Krachten nodig voor de rest van het spel, koop dus de beste.

DE VIJAND-XANTHO

In het hele heelal staan ze bekend als gemene en wrede monsters. Ze zijn sterk en talrijk. Je komt in de bezette gebieden allerlei verschillende Xanthos tegen, elk met zijn eigen kracht en mogelijkheden. Je moet de Xanthos tegenhouden, voordat het te laat is en ze de planeet helemaal leeggezogen hebben, want misschien is hun volgende doel de aarde...





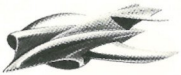
Strinker (100 Points)—Strinkers are very slow animals enslaved and reprogrammed by the Xantho. The Strinker will usually stick to the sides of walls for protection. These creatures can be avoided.
Skraug (100 Points)—Skraug is another non-violent creature that cannot fire at ZED. The Skraug moves faster than the Strinker, however, and can be dangerous unless you eliminate him quickly.
Grunt (200 Points)—Grunt is an infantry soldier who moves slowly after ZED. He doesn't fire any shots, but if you let him get close to you, he will sap your energy.
Tracer (200 Points)—Tracer is similar to a Grunt, with the same powers.

Strinker (100 points)—Ce sont des animaux très lents réduits en esclavage et reprogrammés par les Xanthos. Les Strinkers s'accrochent généralement aux parois des murs pour se protéger. Vous pouvez les éviter.
Skraug (100 points)—Skraug est une autre créature peu agressive qui ne peut tirer sur ZED. Toutefois les Skraugs avancent plus vite que les Strinkers et peuvent se révéler dangereux si vous ne les éliminez pas rapidement.
Grunt (200 points)—Grunt est un fantassin qui suit lentement ZED. Il ne tire pas, mais si vous le laissez se rapprocher de vous, il vous pompera votre énergie.
Tracer (200 points)—Tracer est semblable à Grunt, dont il a les mêmes pouvoirs.

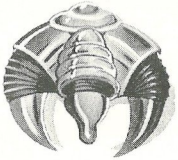
Strinker (100 punten)—De Strinkers zijn de langzame slaven van de Xanthos. Ze kleven normaal tegen de wand, om bescherming te zoeken en zijn makkelijk te ontwijken.
Skraug (100 punten)—Skraug is nog een ongevaarlijk wezen dat niet op ZED kan schieten. Hij beweegt wel sneller dan de Strinker en moet dus goed ontweken of snel vernietigd worden.
Grunt (200 punten)—De Grunt is een soldaat die langzaam achter ZED aanloopt. Hijkan niet schieten, maar als hij te dicht in de buurt komt, zuigt hij je eneregie op.
Tracer (200 punten)—Tracer doet precies hetzelfde als Grunt.

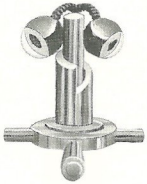
Mecha-Bird (100 Points)—Mecha-Birds are mechanical replicas of normal birds of prey that will attack ZED. If not destroyed, these cyborgs will continue off the screen.
Baiter (100 Points)—Baiters are robots that use much more dangerous actions to trick ZED and inflict damage. Be aware of the Baiters at all times and try to eliminate them on sight.
Deltoid 1 and Deltoid 2 (200 Points)—Deltoids are special crystal-like objects that move toward ZED in a slightly curving manner at rapid speed. Deltoids will stop at nothing to get to ZED and can damage you if they reach your immediate area.

Le Mecha-Bird (100 points)—Les Mecha-Birds sont des répliques mécaniques des oiseaux de proie. Ils attaquent ZED. Si vous ne les détruisez pas ils continueront en dehors de l'écran.
Baiter (100 points)—Les Baiters sont des robots qui utilisent des moyens beaucoup plus dangereux pour jouer des tours à ZED et le blesser. Restez toujours sur vos gardes et éliminez-les dès que vous les voyez.
Deltoid 1 et deltoid 2 (200 points)—Les Deltoids sont des objets comme du cristal qui se dirigent vers ZED à grande vitesse selon une légère courbe. Rien n'arrête les deltoids dans leur course vers ZED et ils peuvent vous blesser s'ils parviennent à proximité immédiate de vous.



Mecha-Bird (100 punten)—Mecha-Birds zijn mechanische roofvogels en ze vallen ZED aan. Als je ze niet vernietigt, blijven ze achter je aanjagen.
Baiter (100 punten)—Baiters zijn robots die met trucs ZED proberen te vernietigen. Pas altijd goed op en vernietig ze zodra je ze ziet.
Deltoid 1 en Deltoid 2 (200 punten)—Deltoids zijn speciale kristalachtige voorwerpen die met hoge snelheid in een duikvlucht op ZED af komen vliegen. Ze stoppen nergens voor, totdat je ze vernietigd hebt.





Lurcher (400 Points)—Lurchers are robotic spiders armed with powerful missiles that inflict great damage upon ZED. Lurchers can only fire their weapons in straight horizontal or vertical directions, so watch where you move! If you're skillful, you can trick Lurchers into firing their guns, hiding from their shots, and then returning their blasts.

LORIC Tank (400 Points)—LORIC Tanks are heavily armored, independently controlled vehicles developed on the planet LORIC, one of the many worlds that Xur has conquered. These powerful tanks maneuver into dangerous positions so they can take aim at ZED in a manner similar to Lurchers. Try to trick them in the same way as the Lurchers.

Type 1 and Type 2 Amoeba (200 Points)—These shrouds, the Amoeba, transform themselves into the deadly Wanes and Wisps whenever ZED approaches. Always destroy these seemingly harmless creatures, or you'll soon find yourself face to face with a screenful of Wanes and Wisps.

Wane (200 Points)—One of the most deadly creatures in the entire universe, the Wanes, like their brothers the Wisps, move at lightning speed and can damage ZED tremendously. Wanes can also steal ZED's energy and selectable weapons making them formidable opponents!

Wisp (200 Points)—Almost identical to the Wanes, the Wisps also charge directly at ZED with tremendous precision and speed! Wisps also steal energy and implements so be sure to return their attacks without thought!

Lurcher (400 points)—Les Luchers sont des araignées-robots armés de puissants missiles capables d'infliger de graves dommages à ZED. Les Lurchers ne peuvent tirer qu'horizontalement ou verticalement, aussi sachez vous déplacer. Si vous êtes malin, vous pouvez les induire en erreur, en les faisant tirer tout en vous protégeant de leurs tirs puis ensuite renvoyer leurs coups.

Loric Tank (400 points)—Les Loric Tanks sont des véhicules indépendants qui ont été créés sur la planète Loric, une des nombreuses planètes conquises par Xur. Ils sont lourdement armés. Ces puissants tanks adoptent des positions très dangereuses afin de viser ZED de la même façon que les Lurchers. Essayez de vous jouer d'eux comme vous l'avez fait avec les Lurchers.

Type 1 et type 2 Amoeba (200 points)—Ces terribles amibes se transforment en Wanes et en Wisps mortels dès que ZED les approche. Détruisez toujours ces créatures en apparence inoffensives ou vous vous retrouverez bientôt face à un écran plein d'effrayants Wanes et Wisps.

Wane (200 points)—Créatures parmi les plus effrayantes de l'univers, les Wanes comme leur frère les Wisps, se déplacent à la vitesse de l'éclair et peuvent infliger des dommages considérables à ZED. Elles peuvent s'emparer de l'énergie de ZED aussi bien que de certaines de ses armes, ce qui en fait des opposants redoutables.

Wisp (200 points)—Presque semblables aux Wanes, les Wisps chargent aussi ZED avec une précision et une vitesse extraordinaires. Elles dérobent également l'énergie et les objets. Aussi retournez leurs attaques immédiatement.

Lurcher (400 punten)—Lurchers zijn robot-spinnen die krachtige raketten dragen die ZED ernstig verwonden. Ze kunnen alleen horizontaal of verticaal schieten, let dus goed op! Als je slim bent, wacht je achter een rots tot hij geschoten heeft en schiet je dan terug.

LORIC Tank (400 punten)—LORIC Tanks zijn zwaar bewapende, onafhankelijk bestuurde voertuigen, gemaakt op LORIC, een van de planeten die Xur ook veroverd heeft. Ze beschieten ZED vanuit de meest gevaarlijke plaatsen, ongeveer hetzelfde als de Lurchers. Probeer ze ook zoals de Lurchers te verslaan.

Type 1 en Type 2 Amoeba (200 punten)—Deze wezens, de amoeba's veranderen zichzelf in de dodelijke Wisps en Wanes zodra ZED in de buurt is. Vernietig dit onschuldig uitziend wezentje direkt als je het ziet, anders ben je snel omringd door allemaal Wisps en Wanes.

Wane (200 punten)—Een van de gevaarlijkste wezens in het heelal is de Wane. Samen met zijn broertje Wisp flitst hij over het scherm en kan hij ZED enorm verwonden. Wane kan ZED's energie ook stelen en hij kan uit verschillende wapens kiezen.

Wisp (200 punten)—Bijna hetzelf de als de Wanes. Ze vallen ZED ook direkt aan met enorme kracht. Ze stelen ook energie en wapens, pas dus goed op! Vernietig ze direkt.

THE LORDS OF XANTHO

Globula (30,000 Points)—Lord of the Amoebas

The vicious creature Globula is assembled of millions of Amoebas, combined to make a tremendous monster of gigantic proportions! Globula creeps about in a sluggish manner while spitting tiny Amoebas in ZED's direction at all times.

Viripides (50,000 Points)—Lord of the Dragons

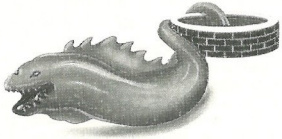
Viripides was once Xur's pet trained to guard and enslave entire planets! Viripides lives in a well just outside Intellicon, defending itself by moving quickly and launching fireballs at ZED.

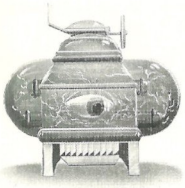
Aquarian (100,000 Points)—Lord of Water

Aquarian is a special machine constructed by Xur to help overtake the planet Altile. It can maneuver quickly using the ghosts of whales to attack ZED's position. Move quickly!

Lian (120,000 Points)—Lord of Air

Lian inhibits a region of Altile near a great lake. Lian is genetically created and boasts the abilities of many different creatures. Lian moves quickly with great swiftness, firing deadly flames at ZED.





LES MAITRES DE XANTHO

Globula (30.000 Points)—Maître des Amibes

Cette créature vicieuse qu'est Globula se compose de millions d'Amoebas, combinées entre elles pour faire un monstre de proportion gigantesque. Globula se traîne tout en crachant de minuscules Amoebas dans la direction de ZED.

Viripides (50.000 points)—Dieu des Dragons

Jadis domestiqué par Xur, Viripides est spécialement entraîné pour garder et réduire des planètes entières en esclavage. Il demeure dans un puits à l'extérieur d'Intellicon, et il se défend en avançant très vite et en tirant sur ZED.

Aquarian (100.000 points)—Dieu de l'Eau

Aquarian est une machine spéciale construite par Xur afin de l'aider dans sa conquête de la planète Altile. Il est capable d'actions rapides et utilise les fantômes des baleines pour attaquer les positions de ZED. Avancez vite.

Lian (120.000 points)—Dieu des Airs

Lian vit dans une région d'Altile près d'un grand lac. Il a été créé génétiquement et jouit des capacités d'un grand nombre de créatures. Il se déplace rapidement avec beaucoup de souplesse et il crache des flammes mortelles vers ZED.

DE LEIDERS VAN DE XANTHOS

Globula (30.000 punten)—Leiders van de Amoeba's.

Globula bestaat uit miljoenen Amoeba's, samengepakt om een walgelijk monster te maken. Globula kruipt op een slijmerige manier rond en spuwt ondertussen kleine Amoeba's naar ZED.

Viripides (50.000 punten)—Leider van de Draken.

Viripides was vroeger het troeteldier van Xur, getraind om planeten te bewaken. Viripides leeft in een poel, net buiten Intelligentia en verdedigt zichzelf door snel te bewegen en vuurballen naar ZED te spuwen.

Aquarian (100.000 punten)—Leider van het Water.

Aquarian is een machine die door Xur gemaakt is om Altile leeg te zuigen. Hij beweegt snel en schiet walvis-geesten naar ZED. Verplaats je snel!

Lian (120.000 punten)—Leider van de Lucht.

Lian woont in een gebied bij een groot meer. Hij bestaat uit verschillende dieren en kan bijna alles. Lian vliegt snel in alle richtingen en schiet vlammen naar ZED.

Pyrodyne (150,000 Points)—Lord of Fire
A specially designed cyborg of incredible strength, Pyrodyne has the power to spray fire at ZED. Once a man, Pyrodyne now serves Xur with his special powers.
Gholem (180,000 Points)—Lord of Stone
Gholem is the strongest of the Xantho Lords, an evil monster assembled from stone and rock. Gholem is also the most aggressive of the Xantho Lords, showering ZED with stones while moving in a triangular direction. Watch out for his attacks!

Pyrodyne (150.000 points)—Dieu du Feu
Robot d'une force incroyable, Pyrodine a le pouvoir d'asperger ZED de flammes. Autrefois humain, Pyrodine sert maintenant Xur.
Gholem (180.000 points)—Dieu des Pierres
Gholem est le plus fort de tous les Maîtres de Xantho. C'est un monstre diabolique fait de pierre et de roche. Gholem est aussi le plus agressif de tous les maîtres Xanthos, projetant sur ZED des pierres tout en avançant selon un triangle. Prenez garde à ses attaques.

Pyrodyne (150.000 punten)—Leider van het Vuur.
Een speciaal ontworpen robot met enorme krachten. Hij spuwt vuur naar ZED. Vroeger was hij vrij, maar nu dient hij Xur.
Gholem (180.000 punten)—Leider van Steen.
Gholem bestaat helemaal uit steen en is de sterkste van alle Leiders. Hij is ook de agressiefste. ZED wordt door hem constant met stenen bekogeld terwijl hij zelf in een driehoekige baan rondzweeft.

THERE IS HOPE!

What to expect when you meet Xur...

Little is known about the background or abilities of the mighty Xantho warrior Xur. He has conquered many different worlds and enslaved millions of innocent people in his quest for universal power, and he expects Altile to fall as well. Obviously Xur has never heard of the RoboWarrior ZED!

Although they don't confirm it, intelligence reports taken before the actual invasion say Xur is actually a cyborg—like ZED. Xur is also half man/half machine, with incredible powers and a mind like a robot.

NE DESESPEREZ PAS!

Quelles sont vos chances face à Xur?

On sait peu de choses sur les capacités du tout puissant guerrier Xantho, Xur. Il a conquis un grand nombre de mondes et réduit en esclavage des millions d'innocents dans sa conquête du pouvoir et il espère bien faire tomber Altile. Xur n'a jamais entendu parler du RoboWarrior ZED!

Selon des rapports secrets établis avant l'invasion, Xur serait un cyborg comme ZED. Il est lui aussi mi-machine mi-humain et dispose donc de facultés extraordinaires.

ER IS HOOP!

Wat kun je verwachten als je Xur ziet...

We weten maar weinig over Xur, de machtige leider van de Xanthos. Hij heeft al vele planeten veroverd en miljoenen mensen tot slaven gemaakt in zijn strijd het heelal te beheersen en hij verwacht ook Altile te kunnen veroveren. Alleen heeft Xur nog nooit gehoord van ZED, de RoboWarrior.

Alhoewel het niet bevestigd is, gaan er geruchten dat Xur ook een Cyborg—half mens, half robot—is, net zoals ZED.

How do you stop Xur?
Even though he is powerful, Xur can be stopped. He takes damage like many of the other aliens (especially the Xantho Lords), but is much stronger. Certain weapons work better on him than others. Experiment to find out which are best.

Comment arrêter Xur?
Tout puissant qu'il soit, vous pouvez stopper Xur. Comme tous les ennemis (spécialement les Maîtres Xanthos) il n'est pas invulnérable. Il est simplement plus fort. Certaines armes sont plus efficaces pour le battre. A vous de trouver lesquelles.

Hoe stop je Xur?
Xur is wel machtig, maar hij kan gestopt worden. Hij kan net als ieder ander gewond raken (net zoals de Leiders), maar hij is veel sterker. Het ene wapen verwondt hem meer dan het andere. Zoek uit waarmee je hem het snelst verslaat.

TAKING CARE OF YOUR JALECO GAME

- This Jaleco Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuity. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuity will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.
- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

- Ceci est un jeu de haute précision doté d'un circuit électronique complexe. Evitez de le soumettre à des chocs ou à des températures extrêmes. Ne pas ouvrir ou démonter la cartouche.
- Ne pas toucher aux connecteurs ou les mettre en contact avec l'eau ce qui pourrait les endommager.
- Avant d'insérer ou de retirer la cartouche, vérifier que la console est éteinte.
- Ne pas mettre les doigts ou un objet métallique dans la zone des broches ou du connecteur d'extension. Cela risque de causer un fonctionnement défectueux ou d'endommager le matériel.

ZORG GOED VOOR JE JALECO GAME PAK

- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en bewaar hem niet bij extreme temperaturen. Maak de cassette nooit open.
- Kom niet aan de electrische contacten en houdt het spel uit de buurt van water, anders kan het beschadigen.
- Zet altijd je controldeck uit voordat je de cassette wisselt.
- Steek je vingers of metalen voorwerpen nooit in het controldeck. Hierdoor kan het beschadigen.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco™ and RoboWarrior™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1988 Jaleco Ltd.

Printed in Japan
Imprime au Japon